

PCT

WELTORGANISATION FÜR GEISTIGES EIGENTUM
Internationales Büro



INTERNATIONALE ANMELDUNG VERÖFFENTLICHT NACH DEM VERTRAG ÜBER DIE
INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT AUF DEM GEBIET DES PATENTWESENS (PCT)

(51) Internationale Patentklassifikation ⁶ :
G09B 19/06, 5/06, 7/04, A63F 9/22

A1

(11) Internationale Veröffentlichungsnummer: WO 99/06982

(43) Internationales
Veröffentlichungsdatum: 11. Februar 1999 (11.02.99)

(21) Internationales Aktenzeichen: PCT/AT98/00155

(22) Internationales Anmeldedatum: 22. Juni 1998 (22.06.98)

(30) Prioritätsdaten:

A 1299/97 31. Juli 1997 (31.07.97) AT
GM 251/98 17. April 1998 (17.04.98) AT

(71)(72) Anmelder und Erfinder: GÖD, Heinz [AT/AT]; Vork-
lostergasse 45, A-6900 Bregenz (AT).

(74) Anwälte: TORGLER, Paul usw.; Wilhelm-Greilstrasse 16,
A-6020 Innsbruck (AT).

(81) Bestimmungsstaaten: AT (Gebrauchsmuster), AU, CA, JP,
US, europäisches Patent (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES,
FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).

Veröffentlicht

Mit internationalem Recherchenbericht.

(54) Title: TUTORIAL SYSTEM FOR LEARNING TRAINING CONTENTS, AND LEARNING PROGRAMME LOGIC

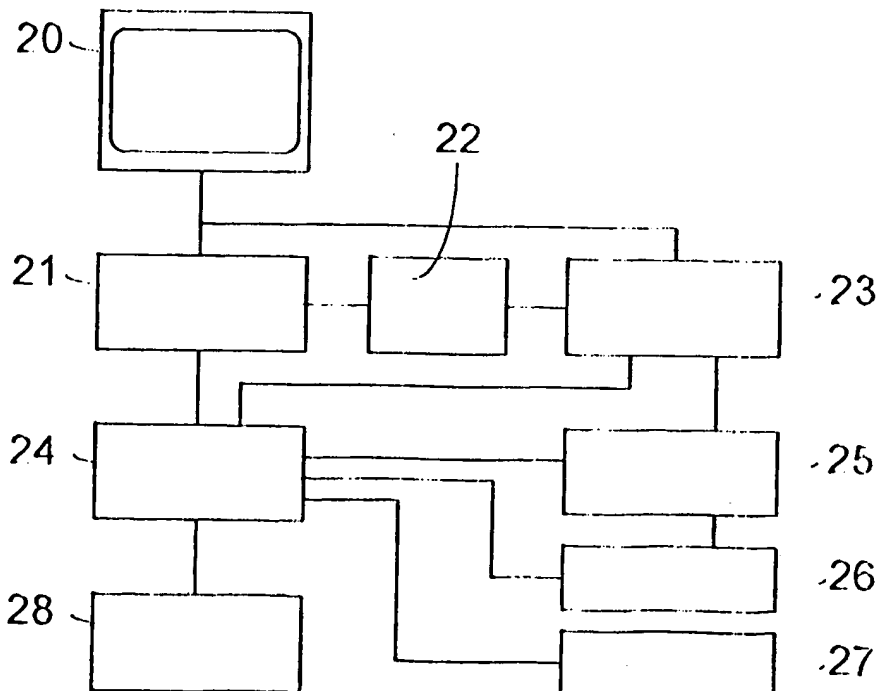
(54) Bezeichnung: LERNSYSTEM UND VERFAHREN ZUM LERNEN VON LERNINHALTEN SOWIE EINE PROGRAMMLOGIK
EINES LERNPROGRAMMS

(57) Abstract

The invention concerns a tuto-
rial system for learning training con-
tents comprising: means (21) for run-
ning, on a screen, a visual presen-
tation, for example in the form of a
computer game, a television film
or video game (3, 20); means (25)
for retrieving, from a memory (2, 6)
containing the learning material, the
training contents to be learnt; and
means (23) bringing the training con-
tents into a zone of visual presen-
tation on the screen (3, 20).

(57) Zusammenfassung

Lernsystem zum Lernen
von Lerninhalten mit Mitteln (21),
welche eine visuelle Darbietung, wie
ein Computerspiel, ein Fernsehfilm
oder eine Videospiel (3, 20),
auf einem Bildschirm ablaufen
lassen, Mitteln (25), welche zu
lernende Lerninhalte aus einem
Lernstoffspeicher (26) abrufen, und
Mitteln (23), welche die Lerninhalte
in einen Bereich der visuellen
Darbietung am Bildschirm (3, 20) einspielen.



BEST AVAILABLE COPY